



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku

Menurut Andrew Haslam (2006) buku terdiri dari halaman – halaman yang kemudian disatukan untuk menyimpan dan memberikan pengetahuan, juga uarain kepada pembaca (hlm. 9). Ditambahkan Rustan (2009) buku berisi kumpulan dari lembaran – lembaran halaman yang banyak. Memiliki ketebalan yang lebih, sehingga memerlukan penjilidan yang baik sehingga tidak terpisah (hlm. 122). Buku digunakan untuk menyampaikan suatu penjelasan atau informasi, dapat berupa cerita, pengetahuan, dan sebagainya. Memiliki daya muat informasi yang banyak berdasarkan jumlah halaman (hlm. 122).

2.1.1. Buku Pengayaan Pengetahuan

Menurut Sugijanto (2008) adalah buku yang dipergunakan untuk memperkaya pemahaman dan pengetahuan, baik pengetahuan secara lahiriyah dan batiniyah. Kemudian dijelaskan Sugijanto (dalam Bloom, 1991) buku pengayaan pengetahuan harus memiliki 4 aspek kognitif terkait kemampuan pengembangan pemahaman, yaitu (hlm. 9 – 10) :

1. Pengetahuan

Pengungkapan kembali sesuatu berdasarkan pemahaman dari pengetahuan yang didapat

2. Pemahaman

Penangkapan yang didasari pemahaman akan sesuatu

3. Penerapan

Menerapkan apa yang sudah dipahami dengan memakai konsep Pengetahuan kedalam bentuk kegiatan tertentu

4. Analisis

Menguraikan konsep secara lebih spesifik dalam rincian

5. Sintesis

Menggabungkan paduan rincian

6. Evaluasi

Memberikan penilaian didasari pemahaman terhadap sesuatu

7. Berkreasi

Membentuk penciptaan atau desain berdasarkan penguasaan yang diperoleh

2.1.2. Fungsi Buku Pengayaan Pengetahuan

Diperjelas fungsi buku pengayaan pengetahuan menurut Sugijanto (2008), yaitu (hlm. 11) :

1. Meningkatkan pengetahuan
2. Menambah wawasan tentang suatu ilmu dalam bidang pengetahuan, teknologi dan seni.

2.1.3. Anatomi Buku

Wibowo (2007) membagi anatomi buku kedalam tiga bagian :

1. Bagian Depan / *Cover*

Melingkupi cover depan (judul buku, pengarang, penerbit, elemen visual, dan lainnya).

2. Bagian Pendahuluan / *Preliminaries*

Judul pada bagian dalam, informasi penerbitan buku serta perijinan, dedikasi (ucapan terimakasih yang penulis tujukan kepada pihak tertentu), kata pengantar, sambutan dari pihak selain penulis, terakhir daftar isi.

3. Bagian Isi / *Teks Matter*

Meliputi susunan bab-bab dan sub-bab dengan pembicaraan topik yang jelas berbeda di tiap pokok bahasannya.

4. Bagian Belakang / *Postliminaries*

Berisi daftar sumber pustaka, daftar dari istilah yang digunakan, daftar dari gambar, dan *cover* belakang (sekilas tentang isi buku, testimonial, harga buku, logo penerbit, elemen visual, dan lainnya) (hlm. 74).

2.2. Perancangan Buku

Aspek yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan sebuah buku ilustrasi, meliputi pemilihan elemen *layout*, elemen tipografi, elemen visual, elemen *invisible* (*margin* dan *grid*), dan juga warna. Setiap elemen dengan peran yang dimiliki, bekerjasama untuk membangun konsep yang dibawa agar tersampaikan.

2.2.1. *Layout*

Layout menurut Gavin Amborse dan Paul Harris (2008) merupakan penyusunan atau penataan elemen – elemen desain pada suatu bidang (hlm. 21). Kemudian Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014) menambahkan *layout* dimengerti sebagai penataan penempatan ruang (hlm. 74). Ditambahkan menurut *Graphic Design*

Institute dalam *Types of Page Layout in Design for Graphic Designers* (2014)

dipaparkan pada dasarnya ada 6 jenis *layout*, yaitu (hlm.1) :

1. *Mondrian*

Bentuk *layout* ini mengacu pada bentuk kotak, kemudian persegi panjang atau *landscape* ataupun secara *portrait/vertical*. Menggunakan *layout* jenis ini menjadikan setiap bidang yang ada pada ruang akan sejajar, baik itu yang berisi konten maupun gambar sehingga tercipta komposisi yang terkonsep.

2. *Circus*

Jenis *layout* ini terlihat seperti tidak beraturan, karena mengacu pada elemen yang tidak teratur pada ruang *layout*.

3. *Multiple*

Jenis *layout* ini membagi menjadi beberapa bagian atau tema yang dibentuk sama tiap bagiannya. Seperti dibentuk persegi atau kubus dan yang lainnya.

4. *Silhouette*

Layout ini mengacu pada teknik ilustrasi atau fotografi yang membentuk bentuk bayangan. *Layout* ini dapat berbentuk susunan teks, atau ilustrasi warna.

5. *Big Type*

Jenis *layout* ini menekankan gaya huruf dengan ukuran yang besar sehingga dapat menarik perhatian pembaca. Biasanya digunakan dalam membuat judul.



Gambar 2.1. Penempatan Dalam *Layout*

(Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia, 2018)

2.2.1.1. Prinsip *Layout*

Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014) membagi prinsip *layout* menjadi (hlm. 75 – 77) :

1. Urutan (*Sequence*)

Membuat aliran pandangan mata ketika membaca informasi mana yang akan dibaca terlebih dahulu hingga terakhir dibaca oleh pembaca. Menggunakan prioritas dalam mengaturnya. Sehingga pembaca mudah menangkap informasinya.

2. Penekanan (*Emphasis*)

Menciptakan efek penekanan pada bagian – bagian tertentu dalam *layout*, seperti ukuran, posisi, warna maupun bentuk untuk memberi penekanan yang

menarik orang untuk fokus terhadap bagian yang penting untuk dibaca terlebih dahulu.

3. Cara penerapan *emphasis*, yaitu :
 - a. Melalui penekanan ukuran yang lebih besar dibandingkan elemen lain dalam suatu halaman *layout*.
 - b. Melalui warna yang kontras dengan elemen *layout* lain.
 - c. Melalui penempatan pada posisi yang cenderung paling sering dilihat pembaca pertama kali.
 - d. Melalui penggunaan bentuk yang menarik perhatian dan berbeda dengan elemen di sekitarnya.

4. Keseimbangan (*Balance*)

Memberikan kesan seimbang kepada pembaca. Melalui pengaturan posisi, ukuran, arah, warna dan lainnya. Dibagi menjadi dua macam keseimbangan, yaitu :

- a. Keseimbangan simetris

Sisi yang berlawanan harus menyerupai. Seperti menggunakan teknik pencerminan, yang dapat dibuktikan kebenarannya. Biasanya lebih cocok digunakan untuk konsep formal.

- b. Keseimbangan asimetris

Obyek yang berlawanan tidak seimbang. Hanya kelihatannya seimbang.

Namun, lebih berkesan santai (*casual*) dan tidak kaku, juga *modern*.

5. Kesatuan (*Unity*)

Menciptakan kesan menyeluruh dari elemen - elemen sebagai satu kesatuan.

Memiliki keterkaitan dengan penyusunan yang tepat.

2.2.2. Tipografi

Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014) mengatakan tipografi adalah sebuah seni penataan huruf (hlm. 50). Tipografi dapat mempengaruhi hierarki, keseimbangan dan desain yang komunikatif (hlm. 53). Sihombing (2015) mengatakan peran tipografi penting dalam komunikasi visual sebuah karya (hlm. 16). Lewat tipografi, dapat menghadirkan sebuah ekspresi konsep yang ingin disampaikan (hlm. 164).

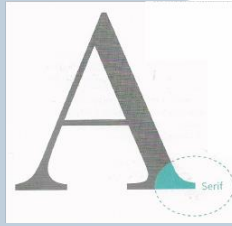
2.2.2.1. Klasifikasi Huruf

Kemudian Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014) membagi huruf menjadi 4 berdasarkan latar belakang sejarah perkembangannya (hlm. 58 – 63) :

1. *Serif*

Ditandai dengan *serif* atau yang dikenal dengan kaki huruf yang berbentuk lancip pada bagian ujungnya. Garis – garis pada hurufnya memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras, hal ini menambah tingkat keterbacaan (*readability*) yang cukup tinggi. Biasanya *serif* memberikan kesan klasik, mewah dan juga resmi pada sebuah desain. Contohnya *Times New Roman* dan *Garamond*.

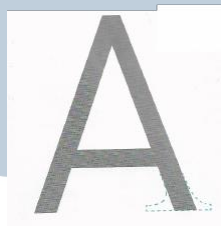
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.2. Huruf *Serif*
(Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia, 2018)

2. *Sans Serif*

Huruf tanpa *serif* atau sirip pada bagian ujung hurufnya. Memiliki ketebalan yang sama. *Sans serif* memberikan kesan sederhana dan simpel, karena bentuknya yang tanpa *serif*. Contohnya seperti *Helvetica*, *Arial* dan *Trebuchet*.



Gambar 2.3. Huruf *Sans Serif*
(Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia, 2018)

3. *Script*

Jenis tulisan menyerupai *handwriting*. Biasanya cenderung miring ke kanan. Bisa digunakan pada media yang ingin menampilkan sifat santai maupun formal. Contohnya *Snell Roundhand* untuk kesan formal dan *Casual Script* untuk kesan kurang formal atau santai.



Gambar 2.4. Huruf *Script*
(Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia, 2018)

4. Dekoratif

Huruf dari pengembangan bentuk huruf yang sudah ada sebelumnya, dengan penambahan hiasan, ornamen, maupun garis – garis yang dekoratif. Tingkat keterbacaannya yang kurang, sehingga kebanyakan hanya digunakan pada judul atau *heading*.

2.2.2.2. Penerapan Penggunaan Huruf

Sihombing (2015) aturan – aturan yang harus diperhatikan dalam penggunaan huruf, yaitu (hlm. 165 – 170) :

1. *Legibility* dan *Readability*

Legibility berkaitan dengan kualitas sebuah huruf yang dapat dengan mudah dikenali dan dibaca. Sedangkan *readability* berhubungan dengan tingkat kenyamanan pada saat dibaca dalam sebuah rangkaian huruf.

2. *Tracking* dan *Leading*

Tracking berhubungan dengan pengaturan jarak susunan huruf secara *horizontal*. Sedangkan *leading* pengaturan jarak huruf secara vertikal. Keduanya berpengaruh terhadap keterbacaan.

3. Perlakuan Terhadap Naskah Panjang

Dalam naskah yang cenderung berisi banyak teks, lebih baik menggunakan jenis huruf *light* atau *regular*, tergantung dari kebutuhan. Mempengaruhi kenyamanan dan tingkat keterbacaan oleh pembaca.

4. *Display Type* dan *Body Type*

Display type adalah huruf yang digunakan pada judul, sedangkan *body text* digunakan pada naskah. Ukuran *display type* umumnya 14pt, dan *body text*

bervariasi dari 9pt – 12pt berdasarkan penggunaannya. Misalnya pada naskah dengan teks yang banyak akan sangat melelahkan jika menggunakan ukuran yang terlalu kecil.

2.2.3. Grid

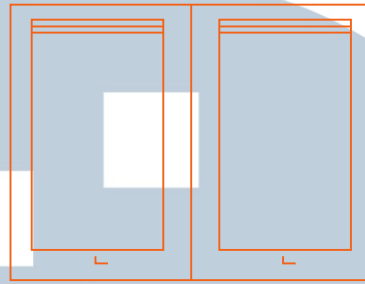
Menurut Tondreau (2009) *grid* digunakan untuk mengatur jarak dan informasi bagi pembaca. *Grid* membantu memetakan posisi dan tata letak sebuah informasi agar sesuai dengan konsep yang ingin disampaikan (hlm. 8). Kemudian Sihombing (2005) memaparkan *grid* digunakan untuk memberikan solusi dalam permasalahan penempatan elemen dalam sebuah ruang desain (hlm. 204). Ditambahkan Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014) *grid* merupakan garis vertikal dan horizontal yang membagi halaman menjadi beberapa bagian, kemudian membantu untuk menjaga penataan desain (hlm. 78).

2.2.3.1. Jenis – Jenis Grid

Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (dalam Timothy Samara, 2014) membagi *grid* menjadi 4 jenis (hlm. 82 – 87) :

1. Manuscript Grid

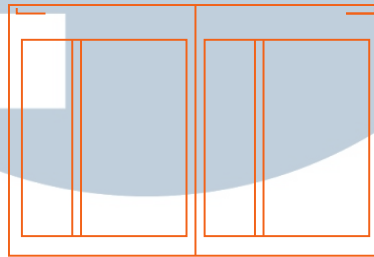
Grid yang memiliki struktur paling sederhana, karena hanya menggunakan satu kolom. Struktur pada *grid* ditentukan oleh satu kotak kolom yang berada di tengah. Biasanya digunakan pada novel atau esai dengan teks panjang.



Gambar 2.5. *Manuscript Grids*
(Beth Tondreau, 2018)

2. *Column Grid*

Grid dengan beberapa kolom. Fleksibel karena dapat digunakan untuk memuat teks dengan ilustrasi dalam satu kolom maupun kolom terpisah.



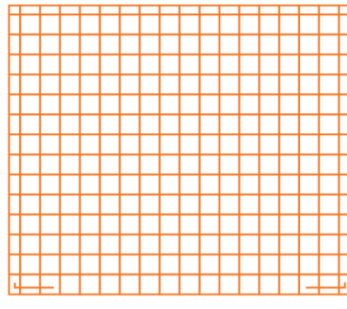
Gambar 2.6. *Column Grids*
(Beth Tondreau, 2018)

3. *Hierarchical Grid*

Biasanya digunakan pada *website*. Dalam pengaplikasiannya mengandalkan kemampuan intuisi atau dengan spontan. Kemudian harus tetap diatur informasi yang ada sesuai hierarki prioritas.

4. *Modular Grid*

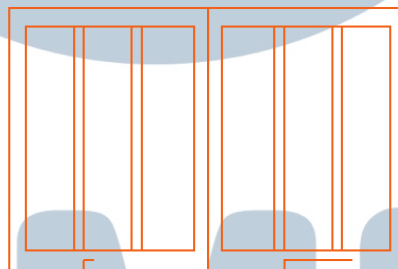
Jenis kolom *grid* dengan penambahan berupa baris. *Grid* ini digunakan pada publikasi yang kompleks, karena membutuhkan pengaturan lebih. Seperti *layout* katalog sebuah produk.



Gambar 2.7. *Modular Grids*
(Beth Tondreau, 2018)

5. *Multicolumn Grid*

Jenis kolom dengan fleksibilitas lebih tinggi dibandingkan jenis kolom *single* dan *two column*. Mengkombinasikan jenis *grid* ini dengan variasi lebar sangat memungkinkan. Biasanya digunakan pada majalah dan *website*.



Gambar 2.8. *Multicolumn Grids*
(Beth Tondreau, 2018)

Penulis memilih bentuk *multicolumn grid*, karena akan ada banyak konten yang dimuat dalam buku. Bentuk *multicolumn grid* dikatakan Tondreau (2009) paling baik dalam mengatur tata letak informasi yang memiliki banyak halaman. Seperti pada surat kabar, kalender, dan tabel. Jenis *grid* ini merupakan kombinasi sistem *grid* satu dan dua kolom.

2.2.4. Warna

Menurut Samara (2014) warna merupakan alat komunikasi visual yang memiliki peran penting dalam menyampaikan suatu makna (hlm. 88). Satu warna dapat didefinisikan melalui empat kualitas penting yang nantinya berhubungan dengan persepsi kita terhadap sifat dasar warna, yaitu (hlm. 88 - 96) :

1. *Hue*

Identitas suatu warna, seperti merah, biru, dan sebagainya. Identitas yang dihasilkan dari persepsi kita yang membuat kita mampu membedakan satu warna dengan warna lain.

2. *Saturation*

Intensitas atau tingkat kecemerlangan suatu warna, yang juga berhubungan dengan tingkat kekusaman (warna hampir tidak terlihat, seperti abu – abu atau coklat) pada suatu warna.

3. *Temperature*

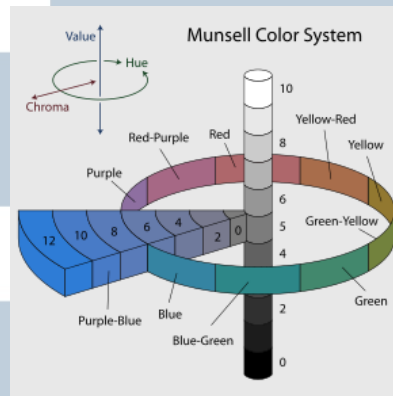
Bersifat subjektif, tentang kesan yang ditangkap dan dirasakan berhubungan dengan suatu pengalaman, berupa kesan hangat atau dingin.

4. *Value*

Tingkat kegelapan dan kecerahan suatu warna.

Bentuk pengorganisasian warna kedalam model visual, membantu seorang desainer untuk melihat hubungan dalam merencanakan ide warna yang akan digunakan. Salah satunya adalah model roda warna yang dikembangkan oleh Albert Munsell, seorang seniman dan ilmuwan dari Inggris. Roda warna yang ia kembangkan direpresentasikan dalam bentuk lingkaran warna yang membantu

membedakan pemilihan warna berdasarkan hubungan tingkat kecerahan dan tingkat kegelapan suatu warna (hlm. 98).



Gambar 2.9. *Munshell Color System*
(Wikipedia.com, 2018)

2.2.4.1. Klasifikasi Warna

Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014) menurut teori Brewster, membagi warna menjadi 4 kelompok (hlm. 26) :

1. Warna Primer

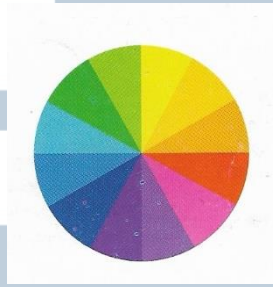
Warna dasar dan tidak melalui pencampuran dengan warna lainnya. Kelompok warnanya adalah merah, kuning dan biru.

2. Warna Sekunder

Warna yang diperoleh dari pencampuran dengan perbandingan 1:1 warna primer dengan warna lainnya. Contohnya warna jingga (pencampuran warna merah dan kuning) dan warna hijau (pencampuran biru dan kuning).

3. Warna Tersier

Warna yang diperoleh dari campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Contohnya, warna jingga kekuningan (percampuran kuning dan jingga).



Gambar 2.10. Warna Tersier
(Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia, 2018)

4. Warna Netral

Warna dari percampuran warna primer, sekunder dan tersier melalui perbandingan 1:1. Dibedakan menjadi 2, yaitu :

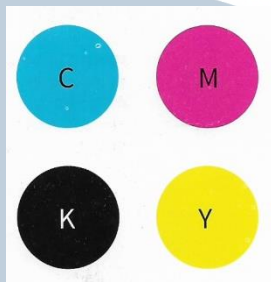
5. *Additive Color* (RGB)

Dihasilkan oleh sinar. Biasanya digunakan pada warna layar monitor dan televisi.

6. *Subtractive Color* (CMYK)

Dihasilkan menggunakan unsur tinta ataupun cat. Dipergunakan dalam percetakan ke permukaan benda padat, seperti kertas, plastik dan logam.

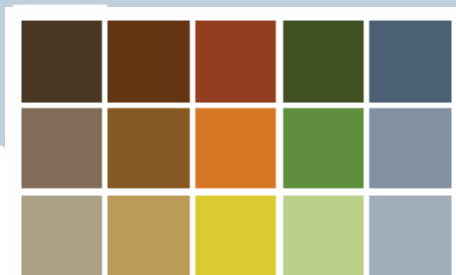
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.11. Warna CMYK
(Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia, 2018)

2.2.4.2. *Earth Tone*

Menurut *pantone* yang diakses dari laman <https://pantone.com>, ditemukan warna-warna yang termasuk dalam jenis earth tone antara lain adalah :



Gambar 2.12. Warna *Earth Tone*
(<https://pantone.com>, 2018)

Warna tersebut memiliki deskripsi berupa warna yang berasal dari benda-benda natural yang ada disekitar kita, seperti coklat tanah, hijau dari daun, biru dari awan dan juga merah seperti matahari. Jenis *pallette* warna ini dapat menciptakan kesan hangat dan naturalis.

2.2.5. *Ilustrasi*

Male (2007) mengatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah karya seni yang secara visual mengkomunikasikan konteks kepada pembaca (hlm. 5). Menurut Zeegen (2005) ilustrasi membantu memberikan gambaran imajinasi, yang mengingatkan

pembaca akan suatu situasi tertentu (hlm. 12). Ilustrasi mendorong pembaca untuk berpikir, untuk membayangkan lebih besar dari sekedar teks yang disajikan dan memahami lebih dalam suatu konteks bahasan (hlm. 22).

2.2.5.1. Fungsi Ilustrasi

Menurut Zeegen (2005) ilustrasi berfungsi untuk memberikan makna visual dari teks yang ada. Ilustrasi yang disajikan harus sesuai dan mudah dipahami oleh pembacanya (hlm. 35).

2.2.5.2. Peran Ilustrasi

Joneta Witabora (2012) membagi peran ilustrasi kedalam 6 peran, yakni (hlm. 664 – 666) :

1. Alat Informasi

Digunakan untuk merekam dunia fisik dan intelektual, seperti pada buku pendidikan dan pengetahuan. Digunakan untuk merekonstruksi suatu peristiwa penting dalam sejarah manusia. Mampu menjelaskan hal sederhana seperti memainkan alat musik hingga ke hal yang kompleks seperti teknik tertentu.

2. Ilustrasi Opini

Menjadi media opini, bisa dalam bentuk humor atau satir. Merangsang pemikiran dan menyajikan argumen yang menimbulkan pertanyaan. Biasanya terdapat di koran atau majalah.

3. Alat Bercerita

Biasanya ditemui dalam buku anak yang sifatnya imajinatif. Sebagai alat untuk memperkaya teks, sehingga terciptalah narasi yang menarik pada sebuah buku. Seperti pada novel.

4. Alat Persuasi

Berguna dalam periklanan. Menjadi sarana efektif untuk menyebarkan pesan dari sebuah produk agar dapat diterima baik oleh *audience*. Membangun awareness sebagai bagian kampanye.

5. Identitas

Mencerminkan identitas, misalnya identitas perusahaan melalui logo.

6. Ilustrasi Sebagai Desain

Ilustrasi digunakan sebagai dasar dalam mendesain produk. Ilustrasi diaplikasikan dalam produk – produk.

2.2.5.3. Gaya Ilustrasi

Menurut I Putu Arya Janottama dan Agus Ngurah Arya Putraka (2017) terdapat 8 gaya ilustrasi, yaitu (hlm. 28) :

1. Kartun

Gaya gambar yang memiliki sifat representasi dan simbolik. Terdapat unsur humor dan lelucon, sehingga sering disebut dengan istilah kartun yang sifatnya lucu. Contohnya Shin Chan, Doraemon dan *Happy Tree Friends*.

2. Semirealis

Gaya gabungan dari unsur gaya realis dan unsur gaya kartun. Contohnya kartun Marvel dan *Spiderman*.



Gambar 2.13. Gaya Semirealis
(*id.Pinterest.com*, 2018)

3. Realis

Gaya ilustrasi realis menggambarkan dengan semirip mungkin sesuai dengan bentuk aslinya. Baik secara anatomi dan fisiologi. Contohnya pada *Battle of Surabaya*.

4. Seni Murni

Gaya ilustrasi yang menyesuaikan gaya gambar desainernya. Hasil karya yang dihasilkan bersifat pribadi dan abstrak.

5. Jepang

Dikenal dengan istilah manga. Biasanya memiliki ciri khas pada anatomi wajah terutama pada mata yang ukurannya dibuat lebih besar. Biasanya menampilkan kecantikan atau karakter tersendiri. Contohnya Naruto.

6. Amerika

Penggambaran yang dibuat semirip mungkin dengan bentuk aslinya. Contoh gaya komik Marvel.

7. Kamasan

Penggambaran yang terinspirasi ide corak lukisan Bali klasik. Contohnya pada seni lukis wayang Bali.

8. Ubud

Gaya ilustrasi Bali, merupakan pengembangan dari seni lukis Pita Maha. Gaya ini menonjolkan corak warna yang cerah dan dekoratif. Contohnya gaya *Young Artist* oleh Arie Smith.

2.2.6. Buku Ilustrasi

Menurut Lawrence Zeegen (2009) pengertian buku ilustrasi, berasal dari pemahaman tentang buku yang merupakan susunan lembaran – lembaran kertas yang kemudian dijadikan satu dengan *cover* atau sampul dibagian depan dan pengertian ilustrasi yaitu suatu coretan dengan teknik menggambar, fotografi, atau lukisan dengan teknik seni rupa. Jadi secara keseluruhan buku ilustrasi adalah buku yang didalamnya berisikan tulisan dalam bentuk gambar, lukisan, maupun fotografi (hlm. 24).

2.3. Fotografi

Wahyu Dharsito dan Mario Wibowo (2014) fotografi adalah sebuah seni untuk membuat sebuah cerita melalui sudut pandang kita tentang dunia, juga sebagai kesempatan bagi pengamat untuk melihat dunia dari berbagai sudut pandang. Dibantu dengan alat, pengetahuan dan yang terpenting adalah imajinasi artistik serta kemampuan menciptakan komposisi yang baik. Fotografi sendiri memiliki 4 subkategori, yaitu dokumentasi *landscape*, manusia, sejarah, dan kebudayaan (hlm. 7).

2.3.1. Manusia dan Budaya

Wahyu Dharsito dan Mario Wibowo (2014) membagi subjek foto berupa manusia dan budaya kedalam 7 subjek, yaitu (hal. 176 – 198) :

1. Orang Bekerja

Memotret masyarakat yang sedang melakukan pekerjaannya. Dapat belajar untuk membuka diri pada hal baru dan berinteraksi dengan orang – orang baru.

2. Penduduk Setempat

Memotret penduduk yang berasal dari daerah yang kita kunjungi. Memperhatikan bahasa tubuh yang santun dan etika ketika memotret. Dapat menemukan hal – hal baru yang melengkapi cerita perjalanan.

3. Festival Budaya

Memotret *event* kebudayaan yang digelar pada waktu tertentu.

4. Tekstil dan Busana

Memotret ragam busana yang terdapat pada tempat yang kita kunjungi.

5. Ritual

Memotret suatu kegiatan atau aktivitas keagamaan.

6. Museum dan Galeri

Memotret di tempat yang menyimpan banyak benda – benda yang berhubungan dengan perkembangan suatu masyarakat.

7. Kerajinan

Memotret ornamen, perkakas, pernak – pernik dan juga proses pembuatannya.

2.3.2. Komposisi Foto

Pengaturan susunan objek menurut Wahyu Dharsito dan Mario Wibowo (2014) yang terdapat dalam foto agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik (hlm. 90 – 112) :

1. *Poin of Interest*

Mengambil foto dengan memperhatikan kejelasan objek utama dengan mengatur elemen yang ada dalam foto. Pengaturan bisa dilakukan dengan menggunakan warna, tingkat keterangan dan juga pola yang berbeda. Terapkan pemahaman “*Less is more*” foto yang lebih sederhana biasanya tetap menempatkan elemen pendukung, namun tidak untuk mengalihkan perhatian objek utama.

2. Isolasi

Mengubah titik pandang pengambilan gambar, sehingga menghindari “kebocoran” oleh munculnya objek, benda maupun orang yang ada pada gambar. Bisa dilakukan dengan mempersempit sudut pandang pada saat menggunakan lensa, serta membuat bagian menjadi blur.

3. *Rule of Thirds*

Mempetakan gambar menjadi bagian per-tigaan, yaitu membagi 3 baris dan 3 kolom dengan 2 garis vertikal dan 2 garis horizontal. Secara psikologis menjadikan foto lebih menarik. Sebagai contoh meletakkan perbatasan antar area pada salah satu garis dan meletakkan objek utama pada salah satu garis perpotongan.

4. Arah dan *Negative Space*

Memberikan ruang kosong pada foto untuk menyediakan ruang pemikiran bagi pemirsa. Sehingga gambar memiliki cukup ruangan dan terhindar dari kesan “menabrak” frame.

5. Orientasi : *Portrait* dan *Landscape*

Pengambilan foto secara *Portrait* (vertikal) dan *Landscape* (horizontal). Semisal untuk subjek berupa bangunan yang luas, digunakan orientasi *landscape*. Bergantung pada kondisi pengambilan gambar untuk menangkap lebar atau tinggi.

6. Horizon

Hasil foto yang akan terlihat lebih alami jika salah satu bidang vertikal atau horizontalnya sejajar dengan salah satu bidang pada foto.

7. *Viewpoint* : *Bird eye* dan *Frog eye*

Bird eye view mengambil foto dari titik yang terletak di ketinggian. Sudut pengambilan gambar ini memiliki area pandang yang luas, termasuk perspektif objek dengan benda di sekitarnya. Sedangkan *frog eye view* mengambil foto dari sudut rendah atau *Low Angle*.

8. *Framing*

Penggunaan elemen pendukung pada foto yang digunakan sebagai bingkai dari subjek utama. Biasanya elemen ini terdapat didepan maupun dibelakang subjek. Menampilkan dimensi dan juga mengarahkan perhatian terhadap objek utama.

9. *Leading Line*

Menggunakan garis pemandu yang mampu memberikan arah pada perhatian.

Biasanya objek yang digunakan untuk *leading line* adalah jalan, pagar, dinding, tangga, rantai, dan sebagainya.

10. Repetisi

Pengulangan untuk menciptakan komposisi tepat untuk menarik perhatian sehingga memberikan kesan keteraturan, ukuran dan juga jumlah.

11. *Break the Pattern*

“Merusak” pola melalui penampilan unsur yang berbeda. Umumnya menggunakan warna sebagai pemecah *pattern*. Pada penerapannya dapat menggunakan *rule of third*.

12. Memanfaatkan Pantulan

Memberikan efek unik pada sebuah komposisi dan memberikan nilai lebih.

Umumnya dengan air, kaca, cermin dan sebagainya.

13. Memanfaatkan Bayangan

Memanfaatkan arah datangnya cahaya untuk membentuk bayangan yang digunakan untuk melengkapi subjek dan memperkuat foto.

14. *Scale*

Memberikan sentuhan skala ukuran kepada objek. Biasanya untuk mewakili besarnya ukuran sehingga dapat dibayangkan.

2.3.3. Koreksi Foto

Tahap *post processing* menurut Wahyu Dharsito dan Mario Wibowo (2014) menggunakan *software* mengkoreksi beberapa hal, yaitu (hlm. 210 – 232) :

1. *White Balance*

Men-setting tingkat white balance pada foto, sehingga tidak terlalu tinggi yang menyebabkan warna kekuningan dan juga terlalu rendah yang menjadikan warna kebiruan pada foto.

2. *Exposure, Highlight, dan Shadow*

Mengatur terang (*highlight*), bayangan (*shadow*) serta warna putih dan hitam pada foto. Seperti contoh mengurangi *highlight* pada foto dan menambah *shadow* untuk memunculkan detail awan pada pemotretan *outdoor*.

3. Tingkat Warna : *Clarity, Saturation* dan *Vibrance*

Clarity membantu meningkatkan munculnya detail pada foto. *Vibrance* menambah kedalaman warna biasanya pada warna kulit, sedangkan *saturation* mengatur tingkat warna secara keseluruhan.

4. *Tone Curve*

Mengatur tonal dan kontras pada foto.

5. Detail : *Sharpening* dan *Noise Reduction*

Untuk mengatur ketajaman gambar dan mengurangi *noise* pada foto.

6. Perspektif

Mengatur proporsional foto melalui pengaturan sudut sehingga foto yang dihasilkan tidak mengalami penyimpangan atau distorsi.

7. *Crop* dan Rotasi

Crop untuk memperbaiki hasil koreksi dan rotasi untuk mengatur tepi foto.

8. Efek *Vignetting*

Diaplikasikan sesuai kebutuhan untuk mengarahkan pandangan lebih ke bagian tengah foto.

9. Efek *Graduated Filter*

Efek yang digunakan untuk mengurangi jumlah cahaya yang masuk pada hasil foto.

10. *Spot Removal*

Menghilangkan hal yang tidak diinginkan dalam hasil foto seperti sampah plastik atau bintik pada lensa.

11. *Image Stitching*

Teknik menyambung beberapa foto menjadi sebuah foto panorama.

12. *HDR (High Dynamic Range)*

Menggabungkan beberapa foto dengan komposisi yang sama dengan *exposure* yang berbeda. Bertujuan untuk menampilkan detail pada area terang dan area gelap yang tidak dapat ditampilkan.

2.4. **Produksi Buku**

Ambrose (2008) merupakan tahapan untuk mengubah rancangan kedalam bentuk jadi. Pada tahap ini melibatkan beberapa proses seperti memilih teknik cetak yang akan digunakan, menyiapkan karya yang akan di cetak, dan spesifikasi kertas (hlm. 140).

2.4.1. **Kertas**

Memilih jenis spesifikasi kertas yang akan digunakan dalam proses percetakan. Spesifikasi termasuk jenis kertas dan ukuran kertas.

2.4.1.1. Jenis Kertas

Tipe kertas berdasarkan karakteristiknya dalam Ambrose (2008) yang sesuai diterapkan pada buku ilustrasi ini ialah *Art Paper*, permukaan yang *glossy* dan halus. Merupakan kertas *Coated* atau memiliki lapisan sehingga daya tahan yang kuat dibanding kertas yang tidak dilapis. Biasanya digunakan untuk percetakan berwarna, flier, kalender, brosur, dan majalah (hlm. 140).

2.4.2. Pencetakan

Menurut Ambrose (2008) pencetakan adalah proses penerapan tinta yang akan digunakan ke dalam kertas melalui tekanan untuk memberikan kesan (hlm. 142).

2.4.2.1. Teknik Cetak

Ada empat teknik cetak menurut Ambrose (2008) yang biasanya dipakai oleh percetakan pada umumnya, yaitu (hlm. 142) :

1. Offset lithography

Proses mentransfer citra gambar bertinta ke dalam gulungan lapisan berbahan karet yang kemudian akan di tekan berlawanan pada permukaan kertas (hlm. 152). Ditambahkan Rustan (2009) sebagai teknik cetak yang paling umum dan banyak digunakan untuk mencetak majalah, buku, koran, dan sebagainya.

2. Rotogravure

Kebanyakan digunakan dalam mencetak label kemasan suatu produk yang berbahan plastik.

3. Digital printing

Sesuai dengan kebutuhan untuk mencetak dalam waktu yang terbilang singkat, dan dengan kuantitas yang tidak terlalu besar. Seperti banner, poster, dll.

4. Sablon/*screen printing*

Biasanya digunakan untuk mencetak kaos, kartu nama, *merchandise*, *mug*, dan lainnya.

5. Flexografi/cetak tinggi

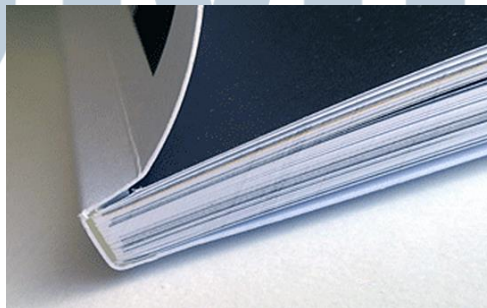
Digunakan untuk mencetak di atas karton gelombang atau label kemasan produk (hlm. 15).

2.4.3. *Finishing*

Ambrose (2008), mencakup proses yang dipilih sebagai sentuhan akhir pada hasil jadi karya yang sudah melalui tahap percetakan. Didalamnya mencakup proses teknik spesial, *cutting*, dan *binding* (hlm. 164).

2.4.4. *Binding*

Ambrose (2008) menjelaskan *binding* merupakan sebuah proses untuk menggabungkan beberapa halaman dan menjadikan satu kesatuan yang aman, agar tidak tercerai berai. Sehingga dapat berfungsi dengan baik (hlm. 166). *Perfect bound* dirasa tepat untuk buku. Dimana bagian kover dan isi buku dijilid menjadi satu. Biasanya paling sering digunakan pada penjilidan buku (hlm. 167).



Gambar 2.14. *Perfect Binding*

(<http://beamreachuk.co.uk>, 2008)

2.4.5. Teknik Potong

Ambrose (2008) teknik yang digunakan untuk membentuk bentuk yang berbeda pada bagian buku. Mencakup teknik *die*, *laser*, dan *kiss cutting*, yaitu :

1. *Die cutting*

Memotong sesuai dengan bentuk yang didesain sampai ke bagian backing paper. Menggunakan pisau khusus yang terbuat dari besi. Biasanya digunakan untuk menambah elemen dekoratif pada hasil cetak, yang menambah penampilan yang berbeda (hlm. 174).

2. *Laser cutting*

Menggunakan teknologi laser untuk memotong bentuk desain. Lebih cepat dibanding teknik potong manual.

3. *Kiss cutting*

Biasanya digunakan pada produksi stiker. Menggunakan teknik potong yang menyisahkan lembar backing paper (hlm. 175).

2.4.6. Laminating

Dijabarkan Ambrose (2008) sentuhan akhir yang diaplikasikan pada bagian permukaan buku. Laminating adalah lapisan plastic melalui proses pemanasan yang biasanya digunakan untuk memperhalus ataupun sebagai pelindung kover buku. Jenis laminating terbagi menjadi lima, yaitu (hlm. 176) ;

- a. *Matt*

Membantu menyebarkan dan mengurangi silau, sehingga meningkatkan keterbacaan desain.

b. *Satin*

Jenis laminating yang memberikan hasil seperti gabungan *matt* dan *gloss*.

c. *Gloss*

Biasanya digunakan pada hasil cetak fotografi.

d. *Sand*

Lapisan dengan tampilan tekstur pasir halus pada desain.

e. *Leather*

Memberikan tekstur kulit pada desain (hlm. 177).



Gambar 2.15. Laminating *Gloss* dan *Matt*
(bookprintinguk.com, 2018)

2.5. Remaja

Jahja (dalam Papalia, 2011) mengatakan bahwa fase remaja adalah masa transisi perkembangan dari kanak – kanak menuju dewasa. Umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan ataupun awal dua puluhan (hlm. 220). Juga ditambahkan bahwa perubahan terjadi secara kuantitatif (tinggi badan, berat tubuh, dan lainnya) dan secara kualitatif (mempengaruhi perubahan dalam cara berpikir) (hlm.221).

2.5.1. Remaja Menurut Hukum

Menurut Sarlito W. Sarwono (2013) sebagian hukum yang berlaku di Indonesia hanya mengenal anak – anak dan dewasa. Seperti dalam hukum Perdata, Pasal 330 KUHP diberikan batasan usia 21 tahun atau kurang dari itu dan asalkan sudah menikah sudah bisa dikatakan dewasa. Jika masih dibawah usia tersebut seseorang masih membutuhkan wali untuk melakukan tindakan dalam hukum perdata, semisal membuat perjanjian di hadapan pejabat hukum. Lain lagi dalam hukum pidana,

Pasal 45,47 KUHP yang memberi batasan usia 16 tahun sebagai usia dewasa. Dibawah usia tersebut masih menjadi tanggung jawab dari orang tua jika melakukan pelanggaran hukum pidana. Kemudian Undang – Undang Lalu Lintas No. 22/2009, Pasal 81 ayat 2 menetapkan syarat usia untuk SIM A dan SIM C adalah 17 tahun maupun kurang dari usia tersebut yang sudah menikah. Salah satu Hukum yang mengenal konsep remaja secara tidak terbuka ialah Undang – Undang Perkawinan.

Dalam Pasal 7 UU No. 1/1974 usia minimal untuk suatu perkawinan adalah 16 tahun untuk wanita dan 19 tahun untuk pria. Ditambahkan Pasal 6 ayat 2 UU No. 1/1974, diperbolehkan diatas syarat usia dapat menikah tanpa izin dari orang tua. Walau begitu ketika seseorang belum mencapai batas usia tersebut masih diperlukan izin dari orang tua. Rentang usia 16 atau 19 hingga 21 tahun inilah dapat dimengerti dengan pengertian remaja dalam ilmu – ilmu sosial (hlm. 5 – 8).

2.5.2. Remaja Menurut WHO (World Health Organization)

WHO pada tahun 1974 mendefinisikan remaja kedalam tiga kriteria, yaitu (hlm. 12) :

1. Seseorang berkembang dari saat pertama kali menunjukkan tanda – tanda seksual sekundernya sampai saat mencapai kematangan seksual.
2. Perkembangan psikologis dan pola identifikasi seseorang dari anak – anak menjadi dewasa.
3. Peralihan ketergantungan sosial – ekonomi yang penuh menjadi relatif lebih mandiri.

Kemudian WHO membagi kurun usia remaja menjadi 2 bagian, yaitu remaja awal (10 – 14 tahun) dan remaja akhir (15 – 20 tahun). Ditambahkan PBB (Perserikatan Bangsa – Bangsa) menetapkan usia 15 – 24 tahun sebagai usia pemuda dalam rangka penetapan tahun 1985 sebagai Tahun Pemuda Internasional.

2.5.3. Sosial Psikologis Remaja

Menurut Sarlito W. Sarwono (dalam Csikszentmihalyi & Larson, 2013) bahwa perkembangan jiwa remaja ditandai dengan keadaan *entropy*, dimana kesadaran individu belum tersusun rapi. Keterkaitan isi (seperti pengetahuan, perasaan, dan lainnya) belum bisa berfungsi secara maksimal. Dalam psikologis *entropy* berarti kesadaran yang masih bertentangan dan tidak berhubungan sehingga kemampuan kerjanya berkurang dan memberikan pengalaman yang kurang menyenangkan bagi individu yang mengalami.

Ketika kondisi tersebut diarahkan, disusun dan distrukturkan kembali, seiring berjalannya waktu terjadi kondisi *negentropy*. Dimana isi kesadaran tersusun dengan baik dan pengetahuan memiliki keterkaitan yang jelas dengan sikap. Individu akan merasa sebagai kesatuan yang utuh, kemudian bertindak dengan tujuan jelas serta tidak bimbang, sehingga memiliki tanggung jawab dan semangat kerja yang tinggi (hlm. 14 – 15).

2.5.4. Remaja dalam Masyarakat Indonesia

Sarlito W. Sarwono (2013) mendefinisikan remaja menggunakan batasan usia 11 – 24 tahun dan belum menikah. Di Indonesia melalui pertimbangan sebagai berikut (hlm. 18 – 19) :

1. Kriteria Fisik : usia 11 tahun umumnya awal tanda seksual sekunder mulai tampak.
2. Kriteria Sosial : usia 11 tahun menurut agama dan adat dianggap akil balig, sehingga tidak diperlakukan sebagai anak – anak.
3. Kriteria Psikologis : umumnya pada rentang usia 11 – 24 tahun muncul tanda – tanda penyempurnaan jiwa seperti tercapainya identitas diri, perkembangan psikoseksual dan perkembangan kognitif maupun moral.
4. Batas usia 24 tahun secara adat dan tradisi adalah batas maksimal usia dapat menggantungkan diri pada orang tua.
5. Definisi remaja dibatasi khusus untuk individu yang belum menikah. Di Masyarakat seorang individu yang sudah menikah, dinggap dan diperlakukan sebagai orang dewasa secara penuh.

Kemudian menurut Menurut Sarlito W. Sarwono (dalam Carballo, 2013) membatasi remaja kedalam 6 penyesuaian diri, yaitu :

1. Menerima dan mengintegrasikan pertumbuhan secara fisik kedalam kepribadiannya.
2. Menentukan peran dan fungsi seksual sesuai syarat dalam kebudayaan yang ada.
3. Mencapai kedewasaan (kemandirian, kepercayaan diri, dan kemampuan menghadapi kehidupan).
4. Mencapai posisi yang dapat diterima di dalam masyarakat.
5. Mengembangkan hati nurani, tanggung jawab, moralitas, dan nilai – nilai yang sesuai dengan lingkungan maupun kebudayaan.
6. Mampu memecahkan masalah – masalah nyata dalam pengalaman pribadi, dan dalam kaitannya dengan lingkungan.

2.5.5. Tahap Perkembangan Usia Remaja

Jahja (2011) memaparkan bahwa fase remaja adalah segmen perkembangan seorang individu yang penting, diawali dengan kematangan organ – organ secara fisik (seksual). Kemudian ditambahkan Huda (2013) membagi masa remaja menjadi tiga tahap, yaitu (hlm. 5 - 6) :

1. Tahap remaja awal (12 – 15 tahun)

Pada tahap ini remaja berusaha mengembangkan diri sebagai pribadi yang unik dan tidak bergantung pada kedua orang tua. Dalam tahap pencarian jati diri. Mulai menerima kondisi fisik. Biasanya pada masa ini seorang remaja memiliki perilaku di luar kebiasaan yang kurang dapat dipertanggung

jawabkan. Seperti tidak menuruti atau membantah nilai – nilai hidup yang orang tua berikan dalam bentuk protes.

2. Tahap remaja pertengahan (15 – 18 tahun)

Memiliki kemampuan berpikir yang berkembang. Teman sebaya memiliki pengaruh, namun lebih terarah pada peran diri sendiri. Mulai membuat keputusan – keputusan yang ingin dicapai.

3. Tahap remaja akhir (19 – 22 tahun)

Memasuki peran orang dewasa. Mampu memantapkan tujuan yang ingin dicapai. Dapat menghargai dan menerima pendapat – pendapat yang sebelumnya di tentang.

2.5.6. Aspek Perkembangan Pada Usia Remaja

Menurut Jahja (dalam Papilia, 2011) aspek perkembangan remaja dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. Perkembangan aspek fisik

Mengarah pada perubahan secara fisik pada tubuh. Seperti penambahan tinggi, berat, pertumbuhan otot dan tulang, juga kematangan organ reproduksi.

2. Perkembangan aspek kognitif

Jahja (dalam Piaget, 2011), perkembangan kognitif adalah perubahan mental individu, seperti dalam belajar, menalar sesuatu, berbahasa dan memori (hlm.

231). Jahja (dalam Santrock, 2011) Remaja mulai dapat berpikir secara lebih kompleks dan fleksibel, dengan kemampuan menemukan alternatif jawaban akan penjelasan sesuatu. Kemampuan untuk berpikir logis untuk berencana mencapai tujuan yang ingin dicapai. Jahja (2011) juga mengatakan bahwa

pada usia remaja, sudah dapat memahami tindakan yang dilakukan memiliki efek di masa mendatang. Sudah mampu memperkirakan tanggung jawab maupun konsekuensi dari yang dilakukan (hlm. 232).

3. Perkembangan aspek kepribadian dan sosial

Menurut Jahja (dalam Papalia, 2011) perkembangan kepribadian adalah cara remaja mengungkapkan emosinya, sedangkan perkembangan sosial berhubungan dengan lingkungan dan orang lain disekitarnya. Remaja memiliki kegiatan diluar rumah yang lebih banyak dibandingkan saat kanak – kanak, dengan demikian peran teman sebaya ikut mempengaruhi perilaku remaja. Kemudian Jahja (dalam Conger, 2011) menambahkan bagi remaja, teman dapat menjadi sumber informasi dan referensi dalam gaya hidup (hlm. 234).

2.5.7. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Remaja

Binti Maunah (2014) membagi menjadi 3 faktor, yakni (hlm. 195 – 196) :

1. Faktor Internal

Berasal dari faktor dalam diri, yaitu aspek fisiologis sifatnya jasmani dan aspek psikologis yang sifatnya rohaniyah.

2. Faktor Eksternal

Faktor dari luar diri, seperti kondisi lingkungan di sekitar.

3. Faktor Pendekatan Belajar

Meliputi upaya belajar dalam bentuk strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan pembelajaran.

Kemudian Sarlito W. Sarwono (2013) mengatakan salah satu faktor yang dapat menurunkan motivasi remaja untuk belajar adalah materi dan juga cara penyampaian materi tersebut. Remaja sering mengeluhkan materi pelajaran yang membosankan, terlalu sulit, tidak bermanfaat bagi kehidupan sehari - hari, dan sebagainya. Namun, faktor cara penyampaian adalah yang paling penting. Penyajian materi dengan cara yang menarik mempengaruhi keinginan remaja untuk belajar (hlm. 151 -152).

2.5.8. Minat

Menurut Roida Eva Flora Siagian (2015) minat adalah suatu kegiatan yang dilakukan individu secara tetap dalam proses belajar. Kemudian ditambahkan (dalam Slameto, 2015) minat merupakan kecenderungan untuk memperhatikan secara tetap dan mengingat beberapa kegiatan tanpa ada keterpaksaan. Tentunya dengan disertai rasa senang dan kepuasan (hlm. 123).

2.6. Seni Pertunjukan Tradisional Yogyakarta

Sumaryono, dkk. (dalam Koesoemo, 2012) menyatakan keberadaan seni pertunjukan tradisional yang memiliki ciri khas Yogyakarta merupakan satu kesatuan dengan sejarah berdirinya keraton Kasultanan Yogyakarta. Pemerintahan Sultan Hamengku Buwana I, menjadi awal pendirian istana dengan aliran gaya baru di bidang seni dan budaya. Hal tersebut tidak lain Sultan ingin menciptakan suasana baru di awal pemerintahannya (hlm. 6).

Sumaryono, dkk. (dalam Wiessner, 2012) menambahkan bahwa seni pertunjukan tradisional di Yogyakarta ditampilkan dengan menggunakan gaya emblem atau gaya komunal. Dimana pertunjukan seni tradisional, seperti

karawitan, seni tari, dan sebagainya dianggap sebagai perwakilan atau representasi seni budaya khas Yogyakarta (hlm. 7).

2.6.1. Jenis Seni Pertunjukan Tradisional Yogyakarta

Ditambahkan menurut Sumaryono, dkk. (dalam Soedarsono, 2012) penggolongan seni pertunjukan tradisional di Yogyakarta dibagi menjadi dua jenis, yaitu seni pertunjukan tradisional klasik dan seni pertunjukan tradisional kerakyatan (hlm. 7). Perbedaan keduanya dijelaskan menurut Sumaryono, dkk. (dalam Kusmayati, 2012) jika seni pertunjukan tradisional klasik bermula dari seni dan budaya di lingkungan istana. Maka memiliki aturan – aturan yang baku (hlm. 8). Ditambahkan Sumaryono, dkk. (2012) jenis kesenian seperti tari bedhaya, serimpi, wayang wong dan wayang kulit ini untuk dinikmati oleh kaum priyayi atau yang masuk kategori kaum *high class* (hlm. 9).

Sedangkan menurut Sumaryono, dkk. (dalam Kodiran, 2012) seni pertunjukan kerakyatan berkebalikan dengan seni pertunjukan tradisional klasik, dimana kesenian ini berkembang di lingkungan yang lebih sederhana dan murah. Murah dalam artian dapat dinikmati oleh masyarakat kelas bawah (hlm. 8). Juga ditambahkan Sumaryono, dkk. (2012) jenis kesenian seperti jathilan, reog dan juga tayub, merupakan seni pertunjukan tradisional kerakyatan yang adalah penggambaran kehidupan masyarakat golongan bawah (hlm. 9).

2.6.2. Keragaman Seni Pertunjukan Tradisional Yogyakarta

Menurut Sumaryono, dkk. (2012) perkembangan seni pertunjukan klasik dan kerakyatan di Yogyakarta dapat dikategorikan menjadi :

1. Pertunjukan seni tradisional yang bercorak klasik dan kerakyatan. Masih memegang norma.
2. Pertunjukan seni tradisional yang masih mempertahankan bentuk keasliannya sesuai tradisi.
3. Pertunjukan seni tradisional yang sudah mengalami pengembangan dan menjadi jenis kreasi yang baru.
4. Pertunjukan seni tradisional yang dimasukan unsur – unsur seni dari luar, sehingga menciptakan suatu jenis pertunjukan seni baru (hlm. 21).

2.6.3. Faktor – Faktor Pendukung Pertunjukan Seni Tradisional Yogyakarta

Menurut Sumaryono, dkk. (2012) dalam pertunjukan seni tradisional terdapat faktor – faktor penting yang mendukung, yaitu :

1. Masyarakat

Masyarakat adalah faktor penting dalam keberadaan pertunjukan seni tradisional di Yogyakarta itu sendiri. Masyarakat dibagi menjadi dua kategori, yaitu masyarakat aktif sebagai pelaku seni pertunjukan dan masyarakat pasif sebagai masyarakat yang masih peduli dengan pertunjukan seni tradisional, baik melalui cara menontonnya maupun sebagai penyelenggara pementasan (hlm. 22 – 23).

2. Lembaga dan Instansi Pemerintah Terkait Pertunjukan Seni Tradisional di Yogyakarta

Didalamnya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, melalui program ikut membantu mengembangkan dan melestarikan pertunjukan seni tradisional.

Serta lembaga – lembaga seperti media televisi, cetak, radio, dan sebagainya membantu pengembangan pertunjukan seni tradisional melalui pemberitaan dan pendokumentasian pertunjukan seni tradisional yang masih hidup dan berkembang di Yogyakarta (hlm. 24 – 25).

3. Lembaga Pendidikan Kesenian Formal dan Sanggar

Lembaga pendidikan seperti Universitas ISI Yogyakarta salah satunya melalui adanya jurusan seni pertunjukan dan model pembelajaran mengenai pertunjukan seni tradisional Yogyakarta yang diajarkan kepada generasi ke generasi. Kemudian sanggar seni di Yogyakarta yang memfokuskan pengajaran cabang pertunjukan seni tradisional di Yogyakarta (hlm. 26 – 27).

2.6.4. Wayang Golek (*Thengul*)

Sumaryono, dkk. (2012) menjelaskan pertunjukan wayang golek *thengul* mempertunjukan boneka berbentuk tiga dimensi yang dimainkan oleh seorang dalang. Figur bonekanya memiliki karakter putra dan putri. Karakter putra yang gagah, sedangkan putri yang halus. Dalam pementasannya bersumber dari cerita Menak dengan tokoh utama yaitu Jayengrana (hlm. 39).

2.6.4.1. Pementasan Wayang Golek (*Thengul*)

Dalam pementasannya permainan boneka dibingkai oleh panggung berbentuk gawang empat persegi panjang yang digunakan untuk membentangkan layar. Dalang memiliki peran penting dalam pementasan, karena bertugas sebagai pemain boneka, membentuk adegan, menyampaikan narasi dalam bentuk dialog serta memandu permainan musik karawitan sebagai pengiring (hlm. 40).

2.6.4.2. Pertunjukan Wayang Golek (*Thengul*) di Yogyakarta

Saat ini pertunjukan wayang golek *thengul* di Yogyakarta terbilang langka dibandingkan perkembangan wayang kulit purwa. Tercatat di bawah organisasi pedalangan PEPADI tingkat propinsi hingga Kota, wayang kulit purwa DIY berjumlah 200-an sedangkan wayang golek *thengul* tidak lebih dari 5 sampai 6 orang. Masyarakat masih bisa menyaksikan pertunjukan wayang golek *thengul* di Kagungan Dalem Sri Menganti, Keraton Yogyakarta setiap hari Rabu, pada pukul 09.00 sampai dengan pukul 12.00 WIB. Juga beberapa kali melalui pertunjukan yang digelar Taman Budaya Yogyakarta dalam program Gelar Seni Sepanjang Tahun pagelaran yang diadakan setiap Sabtu dan Minggu (Minggu ke- 3) (hlm. 42 – 44).

2.6.5. Wayang Kulit Purwa

Merupakan seni pertunjukan boneka berbentuk pipih, terbuat dari kulit kerbau dengan pahatan dan pewarnaan. Memiliki tangkai penjepit yang disebut ‘gapit’ dipergunakan dalang untuk memegang dan memainkan boneka wayang. Dalang adalah tokoh penting dalam pementasannya, karena dalang memimpin pertunjukan yang lamanya 7 hingga 8 jam. Cerita yang dibawakan bersumber dari kisah Mahabarata atau Ramayana (hlm. 58 – 59).

2.6.5.1. Pertunjukan Wayang Kulit Purwa di Yogyakarta

Dalam perkembangannya menurut Sumaryono, dkk. (2012) wayang kulit di DIY terjaga dengan baik. Dengan regenerasi dalang yang terus berlangsung maupun dengan pengajaran di lembaga pendidikan kesenian formal dan non-formal. Adapun saat ini wayang kulit purwa masih dipertontonkan bagi masyarakat di

Kagungan Dalem Sri Menganti, Keraton Yogyakarta setiap hari Sabtu, pada pukul 09.00 sampai dengan pukul 13.00 WIB. Juga di Museum Sonobudoyo setiap malam senin hingga sabtu pada pukul 20.00 hingga pukul 22.00 WIB (hlm. 61 - 63).

2.6.6. Seni Karawitan

Sumaryono, dkk. (2012) berasal dari dua kata, yaitu ‘karawitan’ yang mengacu pada seni bermain gamelan dan ‘gamelan’ yang berarti alat musik Jawa yang memiliki tangga nada pentatonik (titi laras) *slendro*. Dalam memainkannya ada beragam cara, ada yang dipukul, ditiup, digesek dan dipetik. Dalam seni karawitan, vokalis disebut sindhen (perempuan) dan wiraswara (laki-laki) (hlm. 103 – 106).

2.6.6.1. Pertunjukan Seni Karawitan di Yogyakarta

Sumaryono, dkk. (2012) perkembangannya masih terjaga. Kesenian Karawitan masih sering diselenggarakan ketika ada acara seperti hajatan maupun pernikahan untuk memeriahkan suasana. Ditambah lagi Keraton masih menyelenggarakan pementasan rutin setiap hari Senin dan Selasa pukul 10.00 – 12.00 WIB (hlm. 111).

2.6.7. Tari Beksan Lawung Agung

Sonia Sanny (2017) merupakan tarian tradisional dari Keraton Yogyakarta. Biasanya dibawakan oleh 16 penari laki – laki. Asal muasal tarian ini diciptakan oleh Sri Sultan Hamengku Buwono I di tahun 1755 – 1792. Tari Beksan Lawung Agung ini adalah bentuk upaya Sultan mengalihkan perhatian penjajah Belanda terhadap kegiatan prajurit di Kraton Yogyakarta saat kekuasaan Belanda, karena

saat itu dilarang berlatih keprajuritan menggunakan senjata. Tari ini bertemakan kepahlawanan berisi sindiran terhadap pemerintahan Belanda saat itu. Selain itu tarian ini juga dipentaskan dalam ritual pernikahan. (hlm. 150 – 151).

2.6.7.1. Pertunjukan Beksan Lawung Agung

Sumaryono, dkk. (dalam Nanang Arizona, 2012) perkembangan Jathilan Pendoworejo mengalami pergeseran fungsi dan penampilan, demi memungkinkan untuk tetap digemari remaja. Namun saat ini kebanyakan masuk dalam kategori *art by metamorphosis*, yaitu mengalami perkembangan tetapi masih dapat terjaga nilai – nilai keasliannya (hlm. 152 – 153).

2.6.8. Tari Golek Asmarandhana Bawaraga

Suryobrongto (dalam Suratmi Eka kapti, 1976) Merupakan tari yang dikembangkan oleh Sri Sultan Hamengkubuwana I pada tahun 1755. Tarian ini menggambarkan seorang wanita remaja yang sedang berhias. Filosofis yang ada dalam tarian Golek Bawaraga ini adalah menyatu, berkemauan kuat, berani, ulet dan bertanggung jawab (hlm. 1).

2.6.8.1. Pertunjukan Tari Golek Asmarandhana Bawaraga

Sumaryono, dkk. (2012) tari Golek Asmarandhana Bawaraga masih bisa disaksikan di Keraton Yogyakarta setiap hari Minggu.

2.6.9. Mocapat

Aryo Eko Sasmito dan Wariyo (dalam Agus Efendi, 2011) menjelaskan Macapat mempunyai arti tembang yang berperan membentuk sifat juga akarakter bagi yang menyanyikannya. Dalam menembangkannya, Mocapat tidak diiringi alat musik dan hanya menggunakan vokal atau suara. Jadi, wujud dari pertunjukannya adalah

kidung (menyanyi) atau sering disebut nembang. Nembang berarti menyanyikan lagu Jawa. Didalam Mocapat, nembang dilakukan dengan patokan – patokan yang sudah ada dan orang yang bisa menembangkan hanyalah orang – orang yang hatinya bersih atau tidak sedang marah (hlm. 14 - 15).

2.6.9.1. Pertunjukan Mocapat di Yogyakarta

Sumaryono, dkk. (2012) pertunjukan mocapat masih bisa disaksikan di Keraton Yogyakarta pada hari Jumat. Biasanya penonton langsung menempati bangku yang telah disediakan dibangsal Sri Manganti (hlm. 48).

